

Формирование 4 к компетенций на уроках английского языка.

Пархоменко Ольга Владиславовна,
учитель английского языка

Однажды учитель биологии одной из американских школ дал своим семиклассникам домашнее задание: подготовить сообщение о лесном осьминоге. Мы понимаем, что лесных осьминогов не существует. Тем не менее, учитель сделал сайт, где разместил информацию о лесном осьминоге с рисунком, подробным описанием и с использованием биологических терминов. На следующий урок 89 ребят из 90 (девяноста) принесли 89 одинаковых сообщений о лесном осьминоге. Лишь один мальчик не выполнил задание. На вопрос учителя, почему он не сделал, не нашел информацию? Мальчик сказал, что информацию нашел, но не бывает же лесных осьминогов.

Эта история заставила меня задуматься об уровне развития критического мышления у современных детей. Мои ученики, к сожалению, тоже оказались доверчивы к информации из интернета, что побудило меня к поиску приемов и средств развития данного вида мышления. Критичность мышления, наряду с креативностью, коммуникацией и кооперацией, рассматриваются как ключевые навыки XXI века, а в проекте Атлас новых профессий эти компетенции выделяются как ключевые для формирования самых востребованных навыков будущего. Концепция 4К была принята научным сообществом и получила широкое применение в образовательных стандартах многих стран. Современные работодатели говорят, что развитые гибкие навыки для них важнее, чем навыки, которые непосредственно связаны с деятельностью в той или иной сфере.

Умения творчески мыслить, критически воспринимать информацию и общаться с людьми важны не только в учёбе и на работе, но и в жизни. Они помогают выстраивать стратегию достижения целей, решать самые разные проблемы и задачи, которые встают перед человеком. Поэтому я стараюсь

использовать различные методы и приемы для формирования этих компетенций.

Таким образом, учитывая, что в основе критического мышления лежат такие умения, как анализ, оценка, аргументация, выведение гипотез и саморегуляция, а также важным **условием** формирования критического мышления является ситуация взаимодействия, на своих уроках активно использую приемы «Провокация» и «Займи позицию». Методы «635» и «метод 6 шляп» успешно формируют такие структурные компоненты компетенции «креативность» как любознательность, создание и развитие идеи. В свою очередь формирование готовности к коммуникации, умение выбрать и использовать вербальные и невербальные средства общения на уроках английского языка происходит посредством ролевых игр, диалогов. Наконец, кооперация как компетенция объединяет: принятие общих целей, социальное взаимодействие, выполнение взятых обязательств, самостоятельность и инициативность, например через такой прием как «Плюсы, минусы, идеи».

Возможности учебного предмета Иностранный язык позволяют развивать данные компетенции практически на каждом уроке. Более того, ключевые навыки 4К соотносятся не только с метапредметными, но и предметными результатами обучения, поскольку главной целью обучения иностранному языку является освоение коммуникативной компетентности.

Хорошие результаты в формировании 4К компетенций, как показал мой опыт, обеспечивает использование геймификации.

Как же происходит подготовка урока-игры? Дело это непростое и трудозатратное. Первое, придумываем сюжет. Нужно понаблюдать, что занимает ребят: фильм, компьютерная игра, может быть, книга, которую ученики обсуждают на переменах. Подбираем соответствующий актуальный игровой сюжет для изучения темы по предмету. (проговорить слайд)

Второе, определяем цель игры. Она не должна в точности совпадать с целью урока, вряд ли это будет интересно ученикам. В помощь учителю

интригующие формулировки: «Разгадать тайну...», «Узнать, кто на самом деле...», «Выжить в невероятных условиях».

Третье, раздаем роли, делим детей на группы по определенным задачам. В уроке-игре цель всегда носит характер миссии и является общей для всех учеников класса. Однако, очень важно, чтобы каждый ученик чувствовал свою значимость, необходимость своего вклада в общее дело. Необязательно придумывать персональные роли – дети могут работать в группах над решением одной из задач миссии. Одна группа будет заниматься у интерактивной доски, другая – за компьютером, третья – с раздаточным материалом, четвертая – в приложениях в смартфонах. При этом важно подчеркнуть, что, только объединив результаты работы всех групп, можно достичь цели. Такой подход позволяет формировать кооперацию.

Четвертое, нужно обозначить правила. В сценарии игрового урока должна легко прослеживаться логика, причинно-следственные связи между его этапами должны быть очевидны. Каждое новое задание – шаг на пути к цели. Понимание этого факта рождает у детей азарт, энтузиазм, творчество, креативность. В игровой сюжет урока легко интегрируются обычные учебные задания - упражнения, задачи – придать им значимость, умело вписать в контекст. Важно помнить, что примитивные или, наоборот, слишком сложные для учеников правила игры одинаково быстро снижают мотивацию в ней участвовать.

Пятое, это, конечно же система поощрений и уронов, ведь ученики должны видеть результаты. Это уже касается непосредственно игровых элементов (PBL – points, badges, leaderboards)- очки, значки и таблицы лидеров. Важно понимать, что игровые элементы способны влиять на уровень мотивации учеников, но не являются самоцелью. Не нужно разрабатывать систему игрофикации на уроках ради того, чтобы дети могли получать бейджи. А вот ребенок может получать бейджи для того, чтобы обучиться чему-то новому.

Также к ним чаще всего добавляются: аватар (игровое альтер эго), уровни (показывают прогресс в игре), миссии (задания для игрока).

Также существуют различные Игровые техники, с помощью которых можно эффективно вовлечь ученика в процесс обучения, такие как Путь игрока. Суть приема: игрок входит в игру, адаптируется к условиям и двигается по пути развития мастерства. При этом путь лучше сделать неоднородным — чтобы игрок не заскучал. Для этого можно чередовать более сложные и более простые уровни, вводить элементы «схватки с боссом» — особенно трудные задания или модули, позволяющие развивать креативность. Загадки: за правильные ответы не обязательно начислять баллы, загадки — это то, что хочется разгадывать. Так работает внутренняя мотивация. Это один из самых эффективных приемов из моего опыта работы для развития критического мышления. Сюрприз- в системе всегда лучше предусмотреть момент неожиданного поощрения, когда награда просто свалится на голову игроку и не будет напрямую зависеть от его действий. Зная, что ему может внезапно достаться поощрение, игрок будет испытывать повышенный интерес к происходящему (проговорить слайд).

Обратная связь — важный элемент мотивации ученика. Детям нужно демонстрировать их эффективность и тот путь, который они уже прошли к развитию. Для таких целей можно создать шкалу достижений. Здесь включается дополнительный психологический фактор: человеку всегда хочется заполнить шкалу до конца.

В 5 классах за основу была взята известная компьютерная игра «Among us». Внедрив лишь элементы игрофикации, я увидела значительные результаты. Дети, которые пытались незаметно на уроке посмотреть в телефон- начали вместо этого выполнять задания, ведь та же самая игра- была на уроке.

Со старшими классами, я решила попробовать более сложный уровень геймификации — это компьютерная игра, которая позволяет внедрить в себя любое содержание и любые традиционные методы урока. Все это оказалось

возможным с игровым образовательным ресурсом www.classcraft.com. Это программа по созданию игровой электронной площадки, посредством которой, можно не только обучать детей, но и формировать навыки 21 века. Важным моментом в работе над проблемой формирования 4к компетенций является их оценка. К сожалению, таких инструментов очень мало. В начале работы над темой я использовала диагностику Р.В. Овчаровой и Е.Е. Туник., а также критериальную оценочную рубрику и лист наблюдений, которые позволяют наблюдать за обучающимися и оценивать наличие навыка через индикаторы каждой компетенции. Семимесячный мониторинг свидетельствует о положительной динамике развития 4к компетенций, что, в свою очередь ведет к активному, успешному участию детей в различных конкурсах и олимпиадах, а также к возникновению желания самостоятельного изучения языка, созданию творческих проектов, и самое главное, в дальнейшем к построению собственного образовательного маршрута.

Геймификация в образовании — это использование игровых элементов в процессе обучения. Не стоит путать её с игрой: геймификация направлена прежде всего на достижение результата. Для детей в начальной школе это что-то вроде горькой таблетки в сладкой глазури. Учителю не нужно долго и монотонно разжёвывать материал на уроке, гораздо удобнее донести его в игровой форме. Тогда «таблетка» в виде таблицы умножения усваивается быстро, а сам процесс изучения приносит удовольствие.

Элементы геймификации применяют в течение всей учёбы, причём не только в школе, но и в университете. Оценки, рейтинг, успеваемость — это всё скрытая геймификация, которая настолько укрепилась в системе образования, что воспринимается как что-то естественное. Даже итоговые контрольные работы и переход в следующий класс — это аналог финальной битвы с главным боссом и своеобразный level up.

Чем геймификация может навредить ученикам

Геймификация — универсальный инструмент вовлечения учеников в образовательный процесс, но не панацея от всех проблем. Многие учителя, стараясь сделать урок как можно интереснее, стремятся при

любой удобной возможности использовать элементы геймификации. Однако их переизбыток приводит к отрицательным последствиям.

Об этом предупреждает Татьяна Дымова, педагог-психолог Городского психолого-педагогического центра (Москва). Она обращает особое внимание на следующие недостатки.

1. Ученики хуже воспринимают традиционные формы работы. Ученику, привыкшему к игровому обучению, может быть трудно концентрировать своё внимание на предмете, если никто не пытается завлечь его. Тогда чтение вслух и пересказы или лекции и семинары просто теряют свою эффективность.
2. Ухудшается атмосфера в классе. Конкуренция может привести к агрессии и соревнованиям в классе, которые выходят за пределы школы и выливаются в конфликты. Важно уметь грамотно работать с конкуренцией и следить за динамикой группы.
3. Снижается мотивации. Постоянное ожидание вознаграждения может привести к тому, что ученик просто не захочет делать что-то для себя и просто так.

Основная проблема геймификации — отсутствие времени на уроке

В теории геймификация — очень простая, но эффективная методика, которая требует от учителя лишь небольшой подготовки дома. Однако на практике всё оказывается куда сложнее: урок длится всего 45 минут, 10-15 из которых уходят на организационные моменты, подготовку детей к восприятию нового материала, проверку домашнего задания. Как за оставшиеся полчаса успеть объяснить новую тему, да ещё и с геймификацией? А ещё нужно учесть, что не все в классе успевают за учителем или другими учениками. В такой ситуации педагогам уже не до геймификации — успеть бы выдать программу!